

Konami *SUPER* BASKET BALL

ビデオゲーム



OPERATOR'S MANUAL

謹告

「コナミスーパーバスケットボール」は、弊社(コナミ)が、独自に開発したオリジナル製品であり、著作権、工業所有権、その他の権利は、コナミ株式会社が所有しております。

「Konami SUPER BASKET BALL」 is an original game developed by Konami Industry Co., Ltd. Konami Industry Co., Ltd. reserves all the copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game.

WARNING

技術的な説明

(1) P.Cボードの電源仕様

GND-VCC 5V 5A以上

(2) モニターへの接続は、国内で販売されている、一般的なカラーモニターに接続可能です。

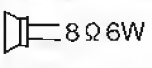

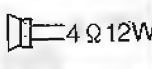
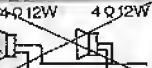
(3) 音量の調節は、P.Cボード上のボリュームで行い、右へ回すと大きくなります。

(4) P.Cボードは精密装置のため、運送時などは、取扱い方に注意して下さい。

(5) P.Cボードには、ランキング記憶の為にリチウム電池を使用していますが、ショートさせますと、非常に危険ですので、十分注意して下さい。

(6) ランキングの消し方

- ①電源 OFF
- ②P.Cボードを取り出す。
- ③DIP SW2の5番をOFFにする。
- ④P.Cボードをセットする。
- ⑤電源 ON
- ⑥ランキングが全て初期設定になっているのを確認。
- ⑦電源 OFF
- ⑧P.Cボードを取り出す。
- ⑨DIP SW2の5番をONにする。
- ⑩P.Cボードをセットする。

+12V	
SPEAKER	REQUIRED POWER CAPACITY
 8Ω 6W	12V 1A
 8Ω 6W 8Ω 6W	12V 2A
 4Ω 12W	12V 2A
 4Ω 12W 4Ω 12W	NOT APPLICABLE

Technical Information

(1) Required Power Capacity

GND-Vcc 5V 5A or more

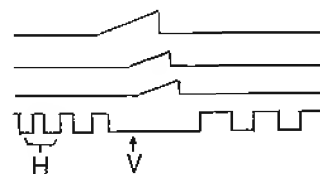
(2) Signal out put

R(red) analog, positive

G(green) analog, positive

B(blue) analog, positive

Sync. H-V complexed, negative



(3) Adjusting Volume of sound.

Turn the volume right and it becomes louder.

(4) Handle with care.

(5) A battery (button type) is installed on P.C. Board for player's ranking data retainment. Be careful not to short it.

(6) Ranking Data should be initiated as follows.

- 1) Turn off the power.
- 2) Take out the P.C. Board.
- 3) Turn off the 5th of DIP SWITCH No.2.
- 4) Connect the P.C. Board to Cabinet.
- 5) Turn on the power.
- 6) Confirm that all ranking display show the first numbers.
- 7) Turn off the power.
- 8) Take out the P.C. Board.
- 9) Turn on the 5th of DIP SWITCH No.2.
- 10) Connect the P.C. Board to Cabinet.

遊び方

コントロール・レバーで方向を決め、ドリブル、パスを繰り返しながら、シュート・ボタンにより、相手ネットにゴールして下さい。

残り時間の間に逆転すれば次のパターンへ進むことができます。対戦相手は、中学生チームから始まり、ワールド・チャンピオンまでの10チームと戦います。しかし、残り時間を過ぎるとゲーム・オーバーとなります。

また、パターンを進むごとに相手チームとの得点の差は、増加されます。

(反則の種類)

- (1)チャージング：相手チームの人とぶつかった時。
- (2)ダブル・ドリブル：ドリブルを1度止めてから、もう1度ドリブルした時。
- (3)キャリング：ジャンプ・ボタンを押し、ボタンを離さず(シュートせず)に着地した時。
- (4)3秒ルール：制限区域内に3秒以上立ち止った時。
- (5)5秒ルール：ボールをキープしたまま5秒以上ブレイクしない時。
- (6)30秒ルール：ボールをキープしてから30秒以内にシュートをしない時。
- (7)バック・パス：フロント・コートからバック・コートへパスをした時。

○敵からの反則は、フリースローが2回与えられます。シュート・ボタンを押す時間の長さが角度の大きさに比例します。角度が40°～49°の範囲内に入り、かつ移動するカーソルをバスケットの上に合わせると、ゴール・インします。

Play Instruction

Advance the ball by dribbling and passing with each button, controlling your direction by using the joystick, and then make a basket by pushing the shoot button.

If you can reverse the score within the specified time limit, you can go to the next level. You can compete with up to 10 different teams, ranging from a school team to a world championship team. The game is over when the specified time limit is up. The difference between opponents' score and yours will be increased as you advance to each new level.

(FOULS)

- 1.Charging : To charge an opponent.
- 2.Dobule Dribble : Dribble a second time after your first dribble has ended.
- 3.Carrying : Jumping by holding the shoot button, until you reach the ground again, without having shot the ball, (by releasing the shoot button).
- 4.3-Second Violation : Remaining in the free-throw lane in your front court for over 3 seconds before dribbling or passing.
- 5.5-Second Violation : Holding the ball for over 5 seconds without taking any action.
- 6.30-Second Violation : Taking over 30 seconds to shoot from the moment you receive the ball.
- 7.Back Pass : Passing the ball from your front into the back court.

*An opponent's foul awards you 2 free throws. How long you hold the jump button will decide the shooting angle. You can make a goal if you shoot the ball at the angle of 40° to 49° when the cursor is directly above the basket.

○反則、及びアウト・オブ・バウンズ、シュート・カット、パス・カット、スチールなどがありますと、自分の持ち時間から5秒差し引かれますので注意して下さい。

(スター・プレイヤー)

各パターンに白髪のスター・プレイヤー(味方)が1入ります。その味方にパスが通りますと、パワー・アップできます。

セルフ・テスト

正常な場合: 'OK'と表示後、ゲームが始まる。
異常な場合: 'BAD'と表示され、止まる。

マニュアル・テスト

(a) 起動方法

1Pと2Pのボタンを同時に押しながら、電源スイッチをONして下さい。その後、ゲームを開始するためには、一旦、電源スイッチを切して下さい。

(b) テスト項目

1Pボタンを押すごとに、テスト項目が切り替わります。

(c) マニュアル・テスト項目

- ①画面歪みの調整: 画面全体にクロスハッチを表示。
- ②色調整: 16個ブロックの色を表示。
- ③コントロール・チェック: レバー、コイン、セレクトの各スイッチ状態を画面上に表示。
- ④コインカウンター・チェック: コインカウンター1と2を8回上げる。
- ⑤DIPスイッチ設定: DIPスイッチを画面上に表示。DIPスイッチの調整は、電源を切って行い、このモードで確認する。
- ⑥サウンド・チェック: 約8秒毎に次の音が鳴る。

ディップ1スイッチセット

DIP1 SWITCH SET

コイン1スイッチ セット

Coin 1 switch set

SW	4	3	2	1	COIN	PLAY
	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
			OFF	ON	1	2
			ON	OFF	1	3
			ON	ON	1	4
	OFF	ON	OFF	OFF	1	5
			OFF	ON	1	6
			ON	OFF	1	7
			ON	ON	2	1
	ON	OFF	OFF	OFF	2	3
			OFF	ON	2	5
			ON	OFF	3	1
			ON	ON	3	2
	ON	ON	OFF	OFF	3	4
			OFF	ON	4	1
			ON	OFF	4	3
			ON	ON	FREE PLAY	

(注)フリープレイとはコインを投入せずプレイできる状態をいう。

(Note)FREE PLAY: You can play games without coin.

*5 seconds are taken away from your time if you : 1) Are charged with a foul; 2) Go out of bounds; 3) Or let an opponent intercept your play.

(STAR PLAYER)

There is a star player with gray hair in your home team. Your team may be strengthened when you pass the ball to him.

Self Test

Normal: 'OK' will be displayed. Then game program will be started.

Abnormal: 'BAD' then stopped.

Manual Test

(a) How to Start

Switch on the power while pressing both 1P and 2P buttons. Switch off the power once, before starting the game.

(b) How to Select the Test items. To change items, push 1P button.

(c) Manual Test Items

- ①Conditioning of Picture Contortion: Cross hatch will appear all over the screen.
- ②Color Conditioning : 16 blocks will show the colors.
- ③Control Check : Condition of all the control switches will be displayed.
- ④Coin Counter Check : Count the coin counter No.1 and No.2 up 8times.
- ⑤DIP SW SET : DIP SW SET will be displayed on the screen. DIP SW SET will be conditioned with the power off and confirmed in this mode.
- ⑥Sound Check : Check all sounds every 8 seconds interval.

2.コイン2スイッチ セット

Coin 1 switch set

SW	8	7	6	5	COIN	PLAY
	OFF	OFF	OFF	OFF	1	1
			OFF	ON	1	2
			ON	OFF	1	3
			ON	ON	1	4
	OFF	ON	OFF	OFF	1	5
			OFF	ON	1	6
			ON	OFF	1	7
			ON	ON	2	1
	ON	OFF	OFF	OFF	2	3
			OFF	ON	2	5
			ON	OFF	3	1
			ON	ON	3	2
	ON	ON	OFF	OFF	3	4
			OFF	ON	4	1
			ON	OFF	4	3
			ON	ON	INVALIDITY	

ディップ 2 スイッチセット

DIP 2 SW SET

1. パターンの制限時間

1. Time limit for each stage

SW	1	2	制限時間(秒)	time limit (second)
○	OFF	OFF	30	30
	OFF	ON	40	40
	ON	OFF	50	50
	ON	ON	60	60

2. テーブル型・アップライト 型切り換え

2. Switch for change of table or upright

SW	3	型	type
○	OFF	テーブル	1又は2プレイヤーI/Oを使用
	ON	アップライト	1プレイヤー側だけのI/Oを使用

3. 得点の初期設定

3. Initial setting of qualify

SW	4	プレイヤー	CPU	player	CPU
○	OFF	70	78	70	78
	ON	100	115	100	115

4. ランキング初期設定

4. Initial setting of ranking

SW	5	モード	mode
○	OFF	すべてのデータが初期設定される	all data initialized
	ON	データは変わりません	data remaining

5. ゲームの難度 . Difficulty of the game

SW	7	6	ゲームの難度 level of difficulty
○	OFF	OFF	1 (やさしい) (easy)
	OFF	ON	2
	ON	OFF	3
	ON	ON	4 (むずかしい) (difficulty)

*○は標準設定

このゲームの難度は、コナミにより平均的プレイヤーの技量に合わせて設定してあります。従ってそのままのレベルで使ってください。もし変更する必要があるときは、充分考慮した上で行って下さい。

*○SHOWS NOMAL SETTING

The level of difficulty of this game was set as it is by KONAMI, on the ground of meeting the average player's skill.

Therefore the level should remain as it is, and if there should be a necessity to alter it, it should be done with enough consideration.

6. デモ中の音 . Sound in attract mode

SW	8	デモ中の音 sound in attract mode
○	OFF	OFF
	ON	ON

